XBOX 360

LIVE

INFINITE UNDISCOVERY™

インフィニット アンディスカバリー

CERO B 12才以上対象

SQUARE ENIX.

安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。
この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。
また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。
このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。
あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

■ このゲームをセーブするためには、最低528KBの空き容量が必要です。

INFINITE UNDISCOVERY™

インフィニット アンディスカバリー

CONTENTS

――これは、月と共に歩む世界の物語である。

大空に浮かぶ「月」。
月は古来より神の玉座とされ、
人々は月の力を自らの力に換えることで繁栄を謳歌していた。

あるとき、何者かによって神の玉座たる月が、
鎖によって大地に縛り付けられるという事件が起きる。
鎖のある地域は荒廃の一途を辿り、人々は不安のなかで生きることを余儀なくされた。
月を縛った者は封印軍と名乗り、人々は畏怖を込めてその首謀者を「闇公子」と呼んだ。

そして、深き森の奥にある封印軍の監獄。
この物語は、ここから始まる。

監獄に捕らわれていたのは、カペルという少年。
なぜか英雄と呼ばれていた彼だったが、
まったく身に覚えがなく、困惑していた。
投獄されて3日目、突如現れた少女に救われ、
彼は外に連れ出されることとなる。
彼を助けたのは、アーヤと名乗る少女。
彼女は鎖を解放するために戦う「英雄」シグムントの仲間であった。

英雄シグムントとの出会い、そして、まったく同じ容姿を持つ2人。
カペルの運命は世界を巻き込み、今大きく動き出そうとしていた。

STORY & CHARACTERS



「どこまでできるか分かんないけど、やれるだけやってみます」

カペル

Capel

性別：男　年齢：17歳　身長：179cm

ジョブ：フルート吹き

C V：立花 慎之介

物語の主人公。
争いを望まない優しい性格で、「フルート吹きの癒しのカペル」という別名を持つ。
シグムントと間違われて封印軍に捕まってしまったが、同じくシグムントと間違えたアーヤによって救出され、行動を共にすることとなる。



「……たくましく……なったよね。ちょっとだよ。ちょっとだけど」

アーヤ

Aya

性別：女　年齢：16歳　身長：161cm

ジョブ：弓兵

C V：生天目 仁美

一見おしとやかに見えるが、実は活動的な少女。解放軍の一員であり、シグムントと共に旅をしている。
シグムントを捕まえたという誤報に踊らされ、捕まっていたカペルを勘違いで牢獄から助け出す。

シグムント Sigmund

性別：男　年齢：17歳　身長：170cm

ジョブ：騎士

ＣＶ：杉田 智和

月に繋がれた鎖を壊すことができる唯一の者として、月の解放に立ち上がる。カペルとそっくりな風貌だが、威厳とカリスマ性を持ち、人々からは尊敬の意を込め「光の英雄」と呼ばれている。



「気張り過ぎなくてもいい。お前は、お前のままでいいんだ」



「コイツは俺たちとは違う。戦う意義を知らない。誇りよりも、命が大切なんだろう」

エドアルド Eduardo

性別：男　年齢：17歳　身長：180cm

ジョブ：剣士

ＣＶ：三木 眞一郎

解放軍の一員であり、巨大な剣を扱う。シグムントに憧れ、彼に信頼されるべく振舞っている。理想像を追いかけることに終始しすぎて、周りが見えなくなることも。

「シグムント、君はそれでよかったのかい？……いや、君が間違えることなんてなかったな」

ユージン Eugene

性別：男　年齢：26歳　身長：190cm

ジョブ：魔術師

ＣＶ：古澤 徹

大商人の跡取りであり、シグムントとは旧知の仲。つねに微笑を絶やさず、誰にでもやさしく接する。しかし八方美人の裏では、結構あくどいことも考えていたりする。



バルバガン

性 別：男　年齢：35歳　身長：185cm

ジョブ：狂戦士

C V：楠 大典

かつてシグムントに戦いを挑むが敗れており、
いつか再戦しようと行動を共にしている。
基本的には気のいい男で、普段は食べているか
寝ているかのどちらかだが、戦闘のときは
自ら前線に立ち、大戦斧を振り回す。



「強えのか？
俺様が確かめてやろうか？」



ルカ「どっちが偉いとか、どっちがすごいとか、
小さいことにばっかりこだわってさ、
大人ってバカだよねー」
ロカ「バカだよねー」

ルカ＆ロカ

性 別：男(ルカ)、女(ロカ)

年 齢：10歳

身 長：121cm(ルカ)、119cm(ロカ)

ジョブ：獣使い(ルカ)、召喚士(ロカ)

C V：小林 由美子(ルカ)、植田 佳奈(ロカ)

モンタナ村に住む、
いたずら好きの二卵性双生児。
ほぼ2人一緒に行動している。
頭がよく、天才としても有名だが
子どもゆえの遠慮のなさもあり、その発言は
世間への痛烈な皮肉に聞こえることも。

GAME CONTROLS

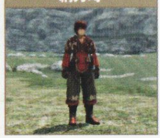
操作方法

本ゲームの操作方法を、初期状態の操作設定（タイプ1）で説明します。細かい操作については各ページを参照してください。

Xbox 360® コントローラーの使い方

Xbox 360 コントローラーの各ボタンの名前と基本的な操作方法です。
赤字は抜刀時のみの操作、青字は納刀時のみの操作、黒はどちらでもできる操作を表します。


抜刀時


納刀時



左トリガー

- リフレクト・ドライブ（→P.18）

LBボタン

- カメラ位置リセット

Xbox ガイド ボタン

左スティック

- 項目の選択
- 移動（→P.15）

方向パッド

- 項目の選択
- [左右で] フルートの曲を変更する（→P.15）
- [上下で] 戦闘指針の変更（→P.21）

BACKボタン

- キャンプメニューの表示（→P.22）

リング ライト

※操作設定は、タイトル画面やキャンプメニューの「Options」で変更できます(→P.30)。
※タイトルムービー中やイベントムービー中にBACKボタンを押すと、ムービーをスキップできます。
※コントローラーの振動のON／OFFは、ゲーム内のメニューでは変更できません。設定を変更する場合は、Xbox ガイド ボタンを押してXbox ガイドを表示し、「個人設定」を選んでください。



STARTボタン

- ポーズ

Xボタン

- フルートを吹く(→P.15)
- コネクトアクション(→P.20)

右トリガー

- 抜刀する／納刀する(→P.15)

RBボタン

- コネクトする(→P.20)

Yボタン

- コネクトアクション
- リカバーリクエスト(→P.21)

Bボタン

- キャンセル
- 大攻撃(→P.16)
- [長押しで]バトルスキルの発動(→P.16)

Aボタン

- 決定
- 話す・調べる(→P.12)
- 小攻撃(→P.16)
- [長押しで]バトルスキルの発動

右スティック

- カメラの操作

右スティック ボタン (右スティックを押す)

- ターゲット表示のロック／解除 (→P.18)

GETTING STARTED

ゲームの始め方

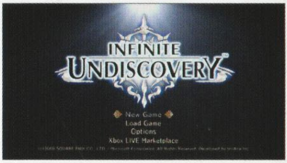
本体の電源を入れて『インフィニット アンディスカバリー』のディスクを正しくセットすると、オープニングムービーが流れたあと、タイトル画面が表示されます。

> ゲーマー プロフィールを選択していない状態でゲームを始めると、進行状況などのデータを保存できません。ゲーマー プロフィールを選んでから、ゲームを始めてください。

タイトル画面

STARTボタンを押すと、4つのメニューが表示されます。左スティックまたは方向パッドで選び、Aボタンで決定してください。

※Xbox LIVE® に接続した状態でゲームを始めると、更新のお知らせが表示されることがあります。
ダウンロードできるコンテンツの情報を更新する場合は、「はい」を選んでください。



New Game ／新しく始める

物語を最初から始めます。難易度によって敵の強さや遊べるイベントなどが異なります。

※「Normal」をクリアすると、選べる難易度が増えます。

Easy	アクションが苦手な方向けの難易度です。遊べないイベントがあるなど、一部に制限があります。
Normal	通常の難易度です。

Load Game ／続きから始める

ゲームを続きから始めます。データが保存されているファイル(セーブファイル)を選んでください。



現在地

プレイ時間

選んだ難易度

進行中のイベント

現在のパーティ

一緒に行動している仲間と、各キャラクターのレベルです。

Options ／ゲームの設定

カメラ位置や音量など、ゲーム内の各種設定を変更できます。設定内容については、P.30をご覧ください。



Xbox LIVE Marketplace ／コンテンツのダウンロード

Xbox LIVE に接続して、テーマやゲーマー アイコンなどのコンテンツをダウンロードすることができます(→P.32)。

『インフィニット アンディスカバリー』はドルビー ® デジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、マイクロソフト® Xbox 360本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを必ず光デジタルケーブルで、Xbox 360 D 端子HD AV ケーブル、Xbox 360 コンポーネントHD AV ケーブル、Xbox 360 VGA HD AV ケーブル、Xbox 360 S ビデオAV ケーブルのいずれかを使用して接続してください。また、必ずXbox 360本体ダッシュボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ設定」の中から「デジタル出力設定」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。

※詳しくはお手持ちのAVアンプ等の取扱説明書もお読みください。

DOLBY DIGITAL

データの保存（セーブ）について

フィールド上のセーブポイント(→P.12)でAボタンを押すか、特定のイベントが終わると、選んだファイルに現在の状況をセーブできます。なお、セーブをするには、データを保存する機器に528KB以上の空き容量が必要です。



GAME FLOW

ゲームの進め方

カペルを操作して街やダンジョンなどさまざまな場所（フィールド）を移動しましょう。
敵と遭遇したら、戦ったり逃げたり、状況に応じて行動してください。

進め方

フィールドでは、仲間や街の人々だけでなく、敵も含めてすべてのものが表示されます。さまざまなフィールドを移動し、人々に話しかけて情報を集めたり、敵と戦ったりしましょう。アイテムを使ったり装備を変えるときは、BACKボタンでキャンプメニュー（→P.22）を表示してください。



フィールドを移動し、街や村で情報収集をしたり、ダンジョンの中を探索します。



街や村以外のフィールドでは、カペルたちと同じように、敵も自由に行動しています。



キャンプメニューでは、アイテムの使用や装備の変更など戦いの準備ができます。

時間の流れについて

ポーズ中（→P.12）以外はつねに時間が流れています。
キャンプメニューを表示するときは、敵に襲われないよう周りの状況を確認しておきましょう。



仕掛けを見つけよう!

フィールドにはさまざまな仕掛けが存在し、場合によってはこれらを見つけて利用しないと目的を達成できないこともあります。タルに仕掛けられた爆弾を使ったり、投石機を利用して門を壊すなど、仕掛けを見つけたら積極的に利用してみましょう。



フィールド画面の見方

ゲームの基本となる画面です。カペルや仲間のHP(体力)やMP(魔力)などのステータス(→P.27)が表示されるほか、ナビマップで現在地を確認できます。



ナビマップ

APゲージ(→P.17)

バトルスキル(→P.16)などを使ったときに、消費して攻撃効果が発生します。

食べ物禁止マーク

食べ物(→P.22)を食べると表示され、表示中は食べ物を食べられません。

フルートの曲(→P.15)

カペルと仲間のステータス



現在のレベル

HPとMPの現在値

状態異常アイコン(→P.14)

能力の変化

魔法や特性(→P.24)などの影響で、上がっている能力は▲が、下がっている能力は▼が表示されます。

ナビマップの見方

ナビマップには周辺の地図が表示され、現在地や敵、味方の位置を確認できます。なお、暗い場所では、ナビマップにノイズが入って見えにくくなります。

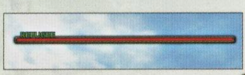
- (白) カペルの現在地です。扇状の白い範囲が視界になります。
- (黄) 仲間の現在地です。
- (赤) 敵の現在地です。
- (青) セーブポイントです。
- (橙) 街や村、ダンジョンの出入口です。
- (緑) ショップ(→P.29)の店員です。
- 宝箱です。

※特定のイベントで登場する味方の現在地も、△で表示されます。

「条件ゲージ」について

特定のイベントでは、フィールド画面に「条件ゲージ」が表示されます。このゲージが青い場合はボス敵の残りHPなどを表し、ゲージがなくなるとイベントクリアです。赤い場合は制限時間などを表し、ゲージがなくなるとゲームオーバー(→P.13)になります。





話す・調べる （納刀時）Aボタン

特定の人や場所に近づくと、ターゲットマークが表示されます。納刀（→P.15）した状態で、Aボタンを押しましょう。会話をしたり、宝箱やスイッチなどを調べることができます。

ターゲットマーク



カギのかかっている宝箱

宝箱にカギがかかっている場合は、特定のCS（→P.24）を持つ仲間に開けてもらいましょう。
なお、攻撃してカギを破壊することもできますが、破壊すると宝箱の中のアイテムも壊れることがあるので注意してください。

宝箱



セーブポイント

特定の場所にはセーブポイントがあり、近くでAボタンを押すと、進行状況などをセーブできます（→P.09）。セーブするファイルを選んでください。

セーブポイント



ポーズについて

STARTボタンを押すと、ゲームをポーズ（一時中断）できます。
ポーズ中は時間が止まり、画面下に現在の目的が表示されます。ゲームにもどるときは、もう一度STARTボタンを押してください。

敵と戦う

敵と戦う場合は、カペルを操作して敵を攻撃（→P.16）しましょう。仲間は戦闘指針（→P.21）にしたがって、自動で戦います。
敵のHPを0にすると倒すことができ、経験値（EXP）やお金（単位：Fol）を獲得します。また、倒した敵がアイテムを落とした場合、近づくと手に入れることができます。

ターゲット表示について

敵や障害物などの攻撃対象を発見すると、対象にターゲット表示がつきます。なお、敵との距離によって、ターゲット表示の色が赤（近距離）と青（遠距離）に変わります。

ターゲット表示

敵の情報

ターゲットの名前とHPです。



キャラクターの成長

敵を倒して経験値を獲得し、一定までためるとレベルが上がります。レベルが上がると各ステータスが上がり、特定のレベルになるとスキル(→P.23)を習得できます。



戦闘不能とゲームオーバーについて

カペルや仲間のHPが0になると、戦闘不能になって行動できなくなります。仲間が戦闘不能になったら、アイテム「奇跡の霊薬」などを使って回復しましょう。なお、街や村に移動すると、戦闘不能状態の仲間はHPが1の状態で自動的に回復します。



カペルが戦闘不能になったり、石化（→P.14）してしまった場合、一定時間内に回復しないとゲームオーバーになります。セーブしたところからやり直す場合は「ロード画面へ」を、タイトル画面にもどる場合は「タイトル画面へ」を選んでください。
※特定のイベントで「条件ゲージ（赤）」（→P.11）がなくなった場合も、ゲームオーバーになります。

状態異常

敵から特殊な攻撃や魔法を受けると状態異常になることがあります。一定時間が経つと治るものもありますが、各状態を回復するアイテムや万能薬、食べ物、魔法などを使って治すこともできます。ここでは状態異常の種類と、各状態を回復するアイテムの一例を紹介します。

アイコンと名称	効果	回復アイテム
気絶	気を失って、しばらく動けなくなります。	万能薬
睡眠	眠って、しばらく動けなくなります。	目覚まし薬
毒	毒を受け、しばらくの間、HPが徐々に減少します。	解毒薬
呪い	呪いにかかり、しばらくの間、MPが徐々に減少します。	聖水
麻痺	体がしびれ、しばらく動けなくなります。	麻痺治し
沈黙	声を出せなくなり、しばらくの間、魔法が使えなくなります。	詩人の喉飴
混乱	移動時の上下左右の操作が入れ替わったり、Aボタン、Bボタン、Xボタンの操作が入れ替わります。また、仲間も攻撃対象にしてしまいます。	鎮静剤
凍結	体が固まって、しばらく動けなくなります。	春の訪れ
石化	動けなくなります。頭上に数字が表示され、0になると戦闘不能になります。	邪眼の瞳
視覚異常	しばらくの間、画面が見づらくなり、ターゲット表示(→P.13)が見えなくなります。仲間が視覚異常になると、コネクト(→P.20)できなくなります。	目薬
聴覚異常	しばらくの間、ゲーム中に流れる音楽や効果音が聴きづらくなり、フルートを吹けなくなります。仲間が聴覚異常になると、コネクトや指示ができなくなります。	天使の耳掻き
味覚異常	食べ物(→P.22)を食べても、効果がなくなります。時間の経過では回復しません。	歯ブラシ
着臭	強烈な臭いを放ち、特定の敵を呼び寄せてしまいます。	アロマオイル
魅了	敵に魅了され、しばらくの間、仲間を攻撃します。	乙女の平手
戦狂	しばらくの間、攻撃力が1.5倍になります。カペルの場合は、納刀できなくなり、納刀時は自動的に抜刀します。また、仲間の場合は、コネクトや指示ができなくなります。	万能薬

ACTIONS / USUAL

アクション／基本

移動や抜刀・納刀などの基本的な操作方法と、フルートの使い方を覚えましょう。
納刀時と抜刀時ではできることが異なるため、状況に応じて切り替えてください。

移動　左スティック

左スティックを倒した方向に移動します。
左スティックを少し倒すと歩き、大きく倒すと走って移動します。

抜刀する／納刀する　右トリガー

右トリガーを引くと、抜刀と納刀が切り替わります。納刀時は人に話しかけたり、特定の場所を調べることができ、抜刀時は敵を攻撃したり、敵からの攻撃を防御できます。
なお、納刀時は仲間が戦闘行動を取らなくなり、移動速度が上がります。
※街や村では抜刀できません。

フルートを吹く　Xボタン

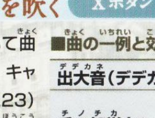
Xボタンを押している間、フルートを吹いて曲を演奏します。曲にはそれぞれ効果があり、キャンプメニューの「Skills」→「Flute」(→P.23)で4曲まで設定できます。設定した曲は、方向パッド左右で切り替えてください。
なお、曲はイベントが起きたり、アイテム「楽譜」を使うと習得できます。
※コネクト中はフルートを吹けません。

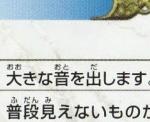
■曲の一例と効果

曲	効果
出大音(デデカネ)	大きな音を出します。
千の知覚(チノチカ)	普段見えないものが見えるようになります。
破魔の波(ハマノハ)	魔法などをかき消すことができます。

演奏曲「千の知覚(チノチカ)」について

特定の場所で千の知覚(チノチカ)を演奏すると、見えなかったものを発見できます。景色がゆらゆらしている場所で演奏してみましょう。隠し通路などを発見できるかもしれません。





ACTIONS / ATTACK & GUARD

アクション／攻撃と防御

抜刀時は敵や障害物を攻撃したり、敵の攻撃を防御できます。
攻撃にはいくつかの種類があり、組み合わせることで攻撃方法が変化していきます。

基本攻撃

基本的な攻撃方法には、小攻撃、大攻撃の２種類があります。これらの攻撃を組み合わせることで、連続して敵を攻撃できたり、スペシャルアタックが発動します。
敵との距離や敵の数に合わせて、攻撃の組み合わせを変えていきましょう。

小攻撃 ― Aボタン



Aボタンで小攻撃を行います。大攻撃に比べて威力は下がりますが、すばやく攻撃できます。
一度に３回まで連続して行うことができ、小攻撃のあとに大攻撃やバトルスキルを続けることもできます。

大攻撃 ― Bボタン



Bボタンで大攻撃を行います。小攻撃に比べて攻撃の速度は落ちますが、大ダメージを与えられます。連続して行うことはできませんが、大攻撃のあとにバトルスキルを続けることができます。

バトルスキル　Aボタン／Bボタン長押し



AボタンまたはBボタンを押し続けると、MPを消費してそれぞれのボタンに設定したバトルスキル（必殺技）を使います。バトルスキルは基本攻撃やスペシャルアタックのあとに続けることもでき、APゲージ（→P.17）が一定量たまっていると、敵を上に吹き飛ばすなどの攻撃効果がつくこともあります。

バトルスキルの設定は、キャンプメニューの「Skills」→「Battle」（→P.23）で行いましょう。なお、同じバトルスキルでも、AボタンよりもBボタンにセットした方が威力が高くなり、消費MPも多くなります。

スペシャルアタック

基本攻撃を特定の順番でタイミングよく組み合わせると、特別な技（スペシャルアタック）が自動的に発動します。カペルの動きを見ながら、攻撃が続くように各ボタンを押していきましょう。なお、APゲージが一定量たまっていると、スペシャルアタックに攻撃効果がつきます。

クレッシェンド・スパイク

小攻撃→大攻撃



正面の敵をすばやく斬り払います。

APゲージが一定量たまっていると、切り払った相手を上に吹き飛ばす攻撃効果がつきます。

デクレッシェンド・ダイブ

小攻撃→小攻撃→大攻撃



正面の敵を上から斬りつけます。

APゲージが一定量たまっていると、切りつけた相手をダウンさせる攻撃効果がつきます。

ダンシング・ラプソディ

小攻撃→小攻撃→小攻撃→大攻撃



正面の敵を連続で斬りきざみます。攻撃効果はつきませんが、もっとも威力が高いスペシャルアタックです。

コンボとAPゲージについて

敵の反撃を受けずに連続して攻撃をつなげていくと、コンボになります。コンボが続くとAPゲージがたまるなど、戦闘が有利になるさまざまな効果が発生します。

APゲージが一定量たまると、バトルスキルを使ったりスペシャルアタックが発動した場合に、自動でゲージを消費して敵を打ち上げたり、吹き飛ばしたりできます（攻撃効果）。

コンボ数

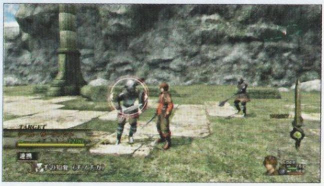


APゲージ

一度攻撃効果が発動した相手を攻撃対象にすると、APゲージに「TARGET」と表示され、攻撃効果の発動に必要なAPゲージの量がわかります。

ターゲット表示のロック・切り替え　右スティック ボタン

敵と遭遇すると、一番近くにいる敵にターゲット表示がつきます。ターゲット表示をロック（固定）する場合は、右スティック ボタンを押してください。また、ロックした状態でLBボタンを押すと、ロックする敵を順番に切り替えることができます。
解除する場合は、もう一度右スティック ボタンを押してください。





リフレクト・ドライブ　左トリガー

敵の攻撃に合わせてタイミングよく左トリガーを引くと、ダメージを受けずに敵の攻撃を弾きます（リフレクト・ドライブ）。攻撃を弾き返された敵は、一定時間行動不能になるので、戦闘を有利に進められます。
※弾けない攻撃もあります。





仲間と協力して敵を攻撃する

仲間は自動で敵と戦いますが、コネクト中（→P.20）や戦闘指針（→P.21）を「連携」にした場合は、カペルの攻撃した敵を武器や魔法で攻撃します。なお、コネクト中は仲間の顔がAPゲージの横に表示され、顔より下の「TARGET」を攻撃した場合、APゲージの量に関係なく攻撃効果がつきます。



COLUMN

敵を奇襲しよう

敵に気づかれずに攻撃を仕掛けると「Player Advantage !」と表示され、奇襲ゲージが表示されている間、武器による攻撃の威力が上がります。また、敵が価値のあるアイテムを落とす確率も上がります。

奇襲ゲージ



敵の知覚について

敵はそれぞれ、視覚、聴覚、嗅覚のいずれかの知覚を持っています。視覚を持つ敵の視界に入ったり、聴覚を持つ敵の近くで音を立てたりして気づかれると、敵の頭上に「!」が表示され、攻撃を仕掛けてきます。これを利用して、戦闘をさけたり、敵を呼び寄せたりして戦闘を有利に進めていきましょう。

※複数の知覚を持っている敵もいます。



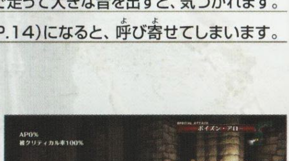
■知覚による認識

視覚	敵の正面を通るなど、敵の視界に入ると気づかれます。なお、洞窟などの暗闇では、敵の種類によって視界の範囲が変化します。
聴覚	抜刀したり、フルートを吹いたり、特定の場所で走って大きな音を出すと、気づかれます。
嗅覚	臭いで気づかれます。状態異常「着臭」(→P.14)になると、呼び寄せてしまいます。

敵から奇襲されると

背後から敵の攻撃を受けたりすると、画面に「Enemy Advantage !」と表示されます。

敵から奇襲されるとAPゲージ(→P.17)がなくなり、画面左上に奇襲ゲージが表示されている間、敵の攻撃力が上がります。また、敵が価値のあるアイテムを落とす確率が下がります。



ACTIONS / TEAMWORK

アクション／仲間との連携

仲間とコネクトすると、設定した技や魔法を使う指示を出したり、コネクト専用技を使えます。また、コネクト以外にも行動パターンや回復の指示を出すこともできます。

コネクトする RBボタン

RBボタンを押している間、画面の中央にコネクトガイドが表示されます。このときAボタン、Bボタン、Xボタンのいずれかを押すと、それぞれのボタンと対応しているキャラクターとコネクトできます。コネクト中の仲間はカペルのそばで行動し、カペルの攻撃に合わせて武器や魔法で敵を攻撃します。コネクトを解除する場合は、もう一度RBボタンを押してください。
なお、コネクトは仲間1人とのみできます。
※仲間が一定の範囲内にいないと、コネクトできません。



コネクトガイドを表示しましょう。この場合、Xボタンでアーヤとコネクトできます。



コネクトすると、各キャラクターのステータスにコネクトマークが表示されます。

コネクトアクション

（コネクト中に）XボタンまたはYボタン

仲間とコネクト中にXボタンまたはYボタンを押すと、その仲間がコネクトアクション（CA）を使います。CAには、弓を使った攻撃や魔法などキャラクターによってさまざまなものがあります。使用するCAは、キャンプメニューの「Skills」→「Connect」（→P.23）で、仲間ごとにXボタンまたはYボタンに設定できます。



コネクト中の会話や調査について

コネクト中に人に話しかけたり特定の場所を調べると、コネクトしている仲間がカペルの代わりに会話や調査を行います。また、コネクトスキル（CS：→P.24）によって、特別なことができる場合もあります。



コネクト専用技について

CAのなかには、コネクト中にのみ使える特殊な技（コネクト専用技）もあります。まずコネクト専用技を設定したボタンを押してください。これで各技を使える状態になります。次に技ごとに設定された方法で技を使いましょう。技を使うと通常のコネクト状態にもどります。
※技によっては、特定のボタンを押すと通常のコネクト状態にもどることができます。



Xボタンで技を使う場合

Xボタンを押すと、ターゲットに特殊な技を使います。照準が表示される場合（アーヤのコネクト専用技「イーグルラプターズ」など）は、左スティックで照準を動かして狙いを定め、Xボタンで照準に向かって技を使いましょう。



Aボタン、Bボタン、Xボタン、Yボタンで技を使う場合

Aボタン、Bボタン、Xボタン、Yボタンを押すと、それぞれのボタンに対応した仲間の能力を一定時間上げる技を使ったり、対応した4種類の技を使うことができます。

戦闘指針　方向パッド上下

仲間は戦闘指針にしたがって自動的に行動します。方向パッド上下で戦闘指針を選び、指示を出しましょう。
※仲間ごとに戦闘指針を設定することはできません。



自由	自由に行動します。
連携	カペルの攻撃に続けて、対象の敵に連続攻撃を行います。
集中	カペルがターゲットにしている敵を、集中的に攻撃します。
分散	カペルがターゲットにしている敵以外を、攻撃対象にします。
待機	移動や攻撃をせずに、その場で待機します。
温存	MPを消費するバトルスキルや魔法の使用を控えます。

リカバーリクエスト　（コネクトしていない状態で）Yボタン

仲間とコネクトしていない状態でYボタンを押すと、仲間に回復を優先して行うように指示できます（リカバーリクエスト）。指示を出すと、行動可能な仲間がアイテムや魔法を使って、回復してくれます。

CAMP MENU

キャンプメニュー

フィールド画面でBACKボタンを押すと、キャンプメニューを表示します。
キャンプメニューではアイテムを使ったり、スキルの設定などが行えます。

キャンプメニューについて

キャンプメニューでは、アイテムの使用や装備の変更など戦いの準備ができるほか、キャラクターの情報やマップの確認などさまざまなことが行えます。なお、キャンプメニュー表示中は、戦闘行動を取れないので注意してください。

※ゲームを進めていくと、選べるメニューが増えていきます。



Items／アイテムの使用

アイテムを使ったり、確認できます。アイテムを使う場合は、使いたいアイテムを選び、使う相手を選んでください。武器や防具、アクセサリーを選び、装備できるキャラクターを選ぶと、装備を変更することもできます。なお、新しく手に入れたアイテムは緑で表示されます。

■アイテム選択中の操作

LBボタン／RBボタン	アイテムの種類を切り替えます。
Xボタン	アイテム説明をComment(特徴)／Factor(効果)／Base Parameter(性能)に切り替えることができます。
Yボタン	アイテムの使用可／使用不可を切り替えます。アイテムを使用不可にするとが表示され、仲間がそのアイテムを使わなくなります。
右スティック ボタン	アイテムを種類順／名前順(50音順)に並び替えます。

食べ物について

食べ物にはいろいろな種類があり、それぞれパーティ全員のHPやMP、状態異常などを回復させる効果があります。なお、好物を食べると食べ物の効果が上がりますが、嫌いなものを食べてもあまり効果がありません。各キャラクターの好みは、キャンプメニューの「Skills」→「Personal」(→P.24)で確認しましょう。

Skills／各種スキルの設定

バトルスキルやコネクトアクション（CA）などを設定します。各設定画面では、LBボタンまたはRBボタンでキャラクターを、Xボタンで選択中のスキルの説明を切り替えることができます。なお、バトルスキルやCA、魔法（回復魔法を除く）を使っていると、それぞれのレベルが上がり、威力が上がったり、攻撃範囲が広くなります。



Xボタンを押すと説明が切り替わり、効果やデータ（消費MP、現在のレベル）を確認できます。

Battle／バトルスキルの設定



「Battle skill-1」（Aボタン長押しで発動）または「Battle skill-2」（Bボタン長押しで発動）を選び、設定したいバトルスキルを選んでください。同じバトルスキルでも、AボタンよりもBボタンにセットした方が威力が高くなり、消費MPも多くなります。

Connect／コネクトアクションの設定



コネクト時に使用できるCAを設定します。Xボタンで使う「Connect Action-1」かYボタンで使う「Connect Action-2」を選び、設定したい技や魔法を選択してください。CAには敵の動きを止めるなど、特別な効果を持つものもあるので、各技の効果を確認しておきましょう。
なお、CAが表示されているものは、コネクト専用技（→P.21）です。

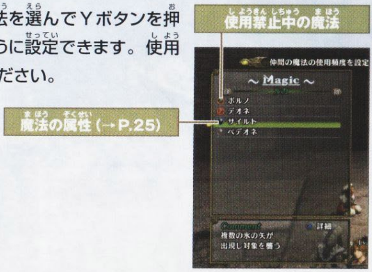
Flute／演奏曲の設定



フルート（→P.15）の曲を4曲まで設定できます。

Magic／魔法の確認

仲間が覚えている魔法を確認できます。魔法を選んでＹボタンを押すと⊘が表示され、その魔法を使わないように設定できます。使用可能にする場合は、再度Ｙボタンを押してください。



Personal／キャラクターの情報

各キャラクターの称号やICなどのパーソナルスキルを確認できます。なお、パーソナルスキルはゲームを進めると変化する場合もあります。



■パーソナルスキル

称号	キャラクターに対する現在の評価です。
IC（アイテムクリエイション）	持っているICのスキルによってさまざまなクリエイション（→P.26）を行うことができます。
CS（コネクトスキル）	コネクト中（→P.20）に効果が現れるスキルです。
特性	キャラクターの性格や特徴です。「虫好き」や「器用貧乏」などさまざまなものがあり、特性によっては、特定の敵と遭遇したときなどに、一部のステータスや行動パターンが変化する場合があります。
好み	食べ物（→P.22）の好き嫌いです。

コネクトスキル（CS）を使ってみよう!

CSはコネクト中に効果が現れるスキルで、「動物語」のCSを持つルカとコネクトすると動物と会話ができたり、「観察眼」のCSを持つシグムントとコネクトすると敵の属性がわかったりします。キャラクターごとに使えるCSは異なるので、いろいろな仲間とコネクトしてみましょう。



Equipment／装備の変更

装備を変更できます。LBボタンまたはRBボタンで仲間を切り替えて、装備を変更してください。

Xボタンでアイテムの説明を切り替えることができ、Yボタンを押すともっとも性能の高いアイテムを自動的に装備します。

※アイテムの説明を「Factor」に切り替えると、装備品についている効果や属性を確認できます。



装備を変更する

まず装備を変更する部分をWeapon（武器）、Armor（鎧）、Helmet（兜）、Boots（靴）、Accessory1、Accessory2から選び、続いて装備するアイテムを選んでください。

また、アイテム選択中に右スティック ボタンを押すと、アイテムを種類順／名前順（50音順）／ATK順（攻撃力順）／DEF順（防御力順）に並び替えることができます。



装備変更時のステータス（→P.27）

（→P.27）

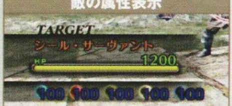
選択中のアイテムを装備したときに上がるステータスは緑、下がるステータスは赤で表示されます。

属性について

武器や防具、魔法には属性があり、属性を持つアイテムを装備すると、キャラクターがその属性を持ちます。また、属性を持つ敵も存在し、属性の関係が攻撃や防御で受けるダメージに影響します。アイテムや魔法の属性は、キャンプメニューの「Equipment」や「Magic」で確認しましょう。なお、敵の属性は特定のCSを持つ仲間（シグムントなど）とコネクトしていると確認できます。



敵の属性表示



各属性の攻撃に対する効果を表し、数値が高いほどその属性で与えるダメージが増えます。

Creation／素材の合成 納刀時

ICのスキルを持つ仲間がいると、素材を組み合わせてアイテムを作ったり、一定時間キャラクターに特殊効果をつけることができます(クリエイション)。
クリエイションは納刀時に行うことができ、実行するとしばらくの間、行動できなくなるので注意しましょう。なお、クリエイションは失敗することもあり、その場合は使用したアイテムはなくなってしまいます。

■ICの一例

IC名	クリエイションの内容	キャラクター
調理IC	食べ物を作ります。キャラクターによって作れるものが異なります。	アーヤ、ロカ
執筆IC	フルートの曲が書かれたスコア(楽譜)や、バトルスキルの書かれた本、ステータスを変化させる本などを作ることができます。	ルカ
エンチャントIC	一定時間、キャラクターの能力を上げたり、攻撃に属性をつけます。	カペル

Items／アイテムの作成

「調理IC」や「執筆IC」などのスキルを持つ仲間がいると選ぶことができ、特定のアイテムを組み合わせて、新しいアイテムを作ります。
LBボタンまたはRBボタンでアイテムの作成を行う仲間を選び、作るものを選んでください。
なお、街や村で行う場合は、ICのスキルを持つ仲間とコネクトしてください(→P.29)。

作成できるアイテム



必要な素材

選択中のアイテムの作成に必要な素材です。

Enchant／特殊効果をつける

カペルが「エンチャントIC」を習得するとできるようになり、特定のアイテムを組み合わせて、一定時間キャラクターの能力を上げたり、属性をつけることができます。LBボタンまたはRBボタンで特殊効果をつけるキャラクターを切り替えて、効果を選んでください。

ICのレベルについて

クリエイションを成功させると経験値がたまり、特定の値になるとICのレベルが上がります。レベルが上がると、高度なクリエイションを実行できたり、成功率が高くなります。
現在のレベルは、キャンプメニューの「Skills」→「Personal」で確認しましょう。

Status／能力の確認

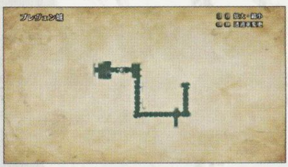


各キャラクターのステータスや装備、設定中のスキルなどを確認できます。各ページは、左スティックまたは方向パッド上下でスクロールさせてください。キャラクターを切り替える場合は、LBボタンまたはRBボタンを押しましょう。
なお、「Creation」の「Enchant」で特殊効果をつけている場合、「Enchant Factor」には、その効果と制限時間が表示されます。

■ステータスの見方

HP	体力の現在値／最大値です。
MP	魔力の現在値／最大値です。MPは必殺技や魔法を使うときに消費します。
LV	現在のレベルです。経験値を一定までためると、レベルアップして能力が上がります。また、特定のレベルに達すると、新しいバトルスキルや魔法などを習得します。
EXP	これまでに敵を倒して入手した経験値の合計です。
NEXT	次のレベルになるために必要な経験値です。
ATK	物理攻撃(武器や技での攻撃)の威力を表します。
DEF	物理攻撃に対する防御力を表します。
HIT	攻撃の命中率を表します。
AGL	すばやさを表します。物理攻撃の回避率に影響します。
INT	知性を表します。魔法による攻撃力や魔法に対する抵抗力に影響します。

Map／地図の確認



現在のエリアで通ったことのある場所の地図を表示します。地図上の各マークで現在地やダンジョンの出入口などを確認しましょう。左スティックで地図をスクロールしたり、左トリガーまたは右トリガーで拡大と縮小を切り替えてください。なお、LBボタンまたはRBボタンで透過率を変更できます。

■マークの種類

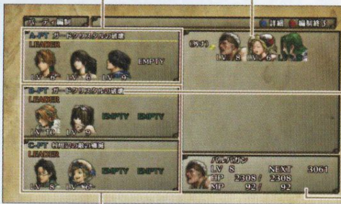
	カペルの現在地		ショップ
	街や村、ダンジョンの出入口		宿屋
	セーブポイント		宝箱

Party／パーティの編成

パーティ（冒険するチーム）を編成します。パーティには、メインパーティ（カペルを含めた4人の仲間）とサブパーティがあり、メインパーティのみ操作できます。仲間を選び、参加させるパーティを選んでください。ただし、顔の横に「F」と表示されている仲間は、入れ替えることができません。なお、パーティの編成は街や村、特定のイベントで行えます。

※「Party」はゲームを進めると選べるようになります。

メインパーティ



サブパーティ

仲間

名前に「同行者」と表示されている仲間は、サブパーティにのみ参加できます。

各パーティの目的

イベントによってはパーティごとの目的が設定されます。

選択中の仲間のステータス

Xボタンでスキルなどを確認できます。

System／各種設定

セーブデータをロードしたり、ゲームの設定を変更したりできます。

Load	ロードするファイルを選んで、セーブした場所からゲームを再開できます。進行状況をセーブしていない場合、プレイ中のデータが失われるので注意してください。
Tutorial	これまでに見たチュートリアルをもう一度確認できます。
Options	ゲームの設定を変更します（→P.30）。

Talk／仲間と会話する

選んだ仲間と話します。会話の内容は、冒険のヒントになることがあるかもしれません。

サブパーティについて

特定のイベントでは、複数のパーティで目的の達成をめざします。サブパーティは最大2組まで編成でき、各パーティは目的に対して自動的に決められたルートを進みます。また、イベント終了時にサブパーティの行動結果（リザルト）が表示され、獲得したアイテムなどを確認できます。編成したメンバーの能力などにより結果は変化し、内容によっては追加経験値などのボーナスを全キャラクターが獲得できます。

※サブパーティが獲得したアイテムは、メインパーティのものになります。

USING SHOPS & INNS

街の施設

街や村では、ショップで買い物ができたり、宿屋でHPやMPなどを回復できます。
また、仲間とコネクトすると、特別なイベントが発生する場合もあります。

ショップ

街や村のショップでは、買い物ができます。店員に話しかけ、「購入」または「売却」を選び、アイテムのリストから買う(売る)ものを選びましょう。左スティックまたは方向パッド左右で個数を決め、Aボタンでアイテムを買う(売る)ことができます。
キャラクターを切り替える場合はLBボタンまたはRBボタンを、アイテムの説明を切り替える場合はXボタンを押してください。



アイテムのリスト

数字は左から、価格/売買個数/所持数です。左トリガーまたは右トリガーで種類が切り替わります。

アイテムの説明

宿屋

泊まると、パーティのHPとMPが最大まで回復します。

街や村でのコネクトについて

街や村では、基本的に仲間やカペルは別々に行動します。仲間の近くでRBボタンを押すとコネクトガイドが表示され、仲間に対応するボタンを押すと仲間とコネクトできます。
コネクト中の会話や調査については、P.20をご覧ください。

OPTIONS

ゲームの設定

タイトル画面やキャンプメニューで「Options」を選ぶと、Options画面が表示され、ゲームの設定を変更することができます。

設定を変更する



左スティックまたは方向パッド上下で項目を選び、左右で設定を切り替えてください。「操作設定」を選んでAボタンを押すと、操作方法のタイプを４種類から設定できます。
初期設定にもどす場合は、「初期設定に戻す」を選んでAボタンを押してください。設定を終えたら、Bボタンでタイトル画面またはキャンプメニューにもどりましょう。

項目	説明
イベントメッセージ	イベントのメッセージを、ボイス・テキスト／ボイスのみ／テキストのみに設定します。
ターゲットのロック	攻撃対象をロックする操作を、手動／自動に設定します。
カーソル位置	メニューなどで、カーソルの位置を記憶させておくか設定できます。
カメラ上下移動	カメラを上下に動かす操作を反転させることができます。
カメラ左右回転	カメラを左右に動かす操作を反転させることができます。
カメラ移動スピード	カメラが移動するスピードを、通常／高速／低速に設定できます。
スコープ上下移動	一部のコネクト専用技（「イーグル・ラプターズ」使用時の照準など）の照準を上下に動かす操作を反転させることができます。
BGM音量	音楽の音量を調整できます。
SE音量	効果音の音量を調整できます。
VOICE音量	声の音量を調整できます。
操作設定	操作方法のタイプを４種類から設定できます。

スピーカー位置の設定



Options画面でXボタンを押すと、スピーカー位置（音の聞こえる方向）の設定ができます。スピーカーを選んでAボタンを押し、左スティックまたは方向パッドで位置を変更しましょう。LBボタンまたはRBボタンで音声の再生位置を調整でき、Xボタンで音声を再生して設定した状態を確認できます。
※設定が反映されるのは、5.1サラウンド環境でゲームをプレイしている場合です。

ADVICES

アドバイス

物語を進める上で、覚えておくと便利なヒントを紹介します。
冒険がうまくいかないときは、ぜひ参考にしてください。

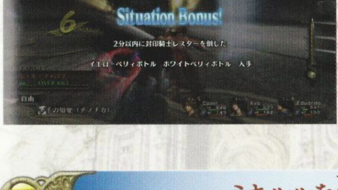
上書き保存するときは注意しよう!

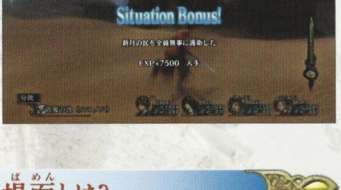
1つのセーブファイルだけを使って上書き保存しながらプレイしている場合は、仲間のほとんどが戦闘不能になっているなどの危険な状況で、上書き保存してしまわないように注意してください。先に進むことも、街などにもどることもできなくなるかもしれません。安全な場所でセーブしたデータと進行中のデータを別のファイルに分けておくと、もしものときに安心です。

※データの保存については、P.09をご覧ください。

イベントのクリア方法は1つではないかも?

イベントにはクリア方法が複数ある場合もあります。特定の時間内にクリアしたり、しかけを利用したり、ときには困難な道を選んだりすると、追加経験値などのボーナスを獲得できるかもしれません。





ミキルルを使う場面とは?

フルートの曲「海帰る流(ミキルル)」を吹くと、月の力の影響を弱めることができます。月の力によって異変が起きたときに使ってみると、何か効果があるかもしれません。いろいろな場面で試してみましょう。



XBOX LIVE® MARKETPLACE

コンテンツのダウンロード

タイトル画面で「Xbox LIVE Marketplace」を選ぶと、Xbox LIVE に接続して、「お得意様チケット」やゲーマー アイコンなどのコンテンツをダウンロードできます。

Xbox LIVE® について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です。Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマー カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます。

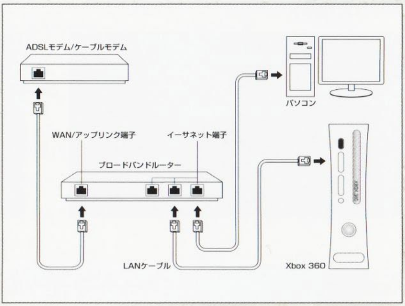
さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます。

※各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。



保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などに基づき簡単に設定することができます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

ダウンロードの方法

左スティックまたは方向パッドで商品を選び、Aボタンで決定してください。ページはLBボタンまたはRBボタンで切り替えることができます。
コンテンツを選ぶとXbox LIVE マーケットプレース画面が表示されるので、マイクロソフトポイントを使って購入しましょう。
※マイクロソフトポイントの購入には、実際のお金が必要になります。
※無料でダウンロードできるコンテンツもあります。

「お得意様チケット」について

「お得意様チケット」をダウンロードすると、ゲーム中のショップで特殊な装備品や「Creation」(→P.26)に役立つ素材を購入できるようになります。なお、チケットの種類によって、ショップで購入できるものが異なります。

テーマ／アイコンパック

「テーマ」をダウンロードするとXboxダッシュボード用の壁紙などが、「アイコンパック」をダウンロードするとゲーマー プロフィール用のアイコンが手に入ります。

お問い合わせ先は　**スクウェア・エニックス　インフォメーションセンター**

PHONE　0570-003-399（PHSからご利用の場合は03-5333-1860）

■受付時間：月～金　11:00～19:00　（土・日・祝日および弊社指定休日を除く）

※通話料金はお客様のご負担になります。

※ゲームの攻略方法やデータなどのご質問についてはお答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。

ホームページ　**http://www.square-enix.com/jp/**

●製品の仕様は予告なく変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。

●発売から年数を経た商品につきましてはサポートできない場合がございます。

●いったん消失してしまったデータ、及び不正な手段により改変されたデータにつきましては、サポートを行っておりませんので、あらかじめご了承ください。

YJA-00002